Retrospectiva Injustice: Gods Among Us - Super Heróis como Você Nunca Viu Antes

Introdução

Alguns desenvolvedores ficam conhecidos por serem responsáveis por um certo produto, a Capcom tinha Street Fighter e Resident Evil, Id Software tem Wolfenstein e a Netherrealm Studios tem Mortal Kombat. Mas às vezes é importante ter uma série paralela semelhante para explorar outras possibilidades ou dar um novo ar criativo, então paralelo a Street Fighter surgiu Darkstalkers, Wolfenstein teve Doom, paralelo a Resident Evil surgiu Dino Crisis e depois Dead Rising, e paralelamente a Mortal Kombat existe Injustice. Muito bem, hora de revisitar o primeiro jogo vindo dos mesmos criadores de MK e ver como eles trabalharam os personagens da DC Comics, bem-vindos a minha Retrospectiva Injustice Gods Among Us.

A Gênese do jogo / MK vs. DCU e MK 2011

De forma que fique claro a identidade de Injustice, é necessário examinar sutilmente os projetos de seus criadores que o antecederam, o que nos leva a Mortal Kombat vs. DC Universe e Mortal Kombat 2011.

Começando por MK vs. DCU, uma das restrições que a Warner impôs quando licenciou os personagens para a Midway Games foi que seus personagens não poderiam sofrer grandes atrocidades, fossem os desmembramentos, decapitações, mas pelo menos deixaram que fossem queimados vivos. Também não foi autorizado que seus personagens não fossem muito violentos entre si ou contra os personagens de Mortal Kombat. E tenha em mente que, se hoje em dia é fácil imaginar Superman, Batman, Mulher Maravilha e outros heróis da editora sendo bem violentos com os seus inimigos, o ano era 2008, muito antes de cogitarem chamar Zack Snyder para fazer um filme desses personagens. Mas apesar dessas limitações, um dos elogios que o jogo teve foi do uso dos personagens DC Comics, o que possibilitou a sucessora espiritual da Midway Chicago, a Netherrealm Studios, sobre o guarda chuva da WB Games, utilizasse os personagens em uma oportunidade futura.

Indo para Mortal Kombat 2011 (que já tem um vídeo), mas resumindo, o jogo ilustrou o potencial que a franquia ainda tinha no mundo dos jogos, se tornou um expoente muito forte de jogo de luta ocidental e talvez o mais importante: pavimentou o caminho para a Netherrealm Studios no hall da fama das grandes desenvolvedoras, já que esse era o nível de qualidade que o estúdio oferecia.

O sucesso de MK 2011 abriu espaço para a Netherrealm Studios poder trabalhar com os personagens da DC Comics em um jogo de luta. Quando o jogo foi anunciado, uma dúvida que pairou o jogo foi que se esses personagens teriam o tratamento violento que os personagens de Mortal Kombat teriam, principalmente porque o estúdio não havia trabalhado em nada anteriormente além de MK. Em várias ocasiões, Ed Boon, o padrinho e

co-criador da série Mortal Kombat e diretor geral do projeto, repetiu aos quatro cantos em entrevistas e divulgações que o jogo não seria tão violento como Mortal Kombat, e que gostaria de tentar algo diferente, mas que traria a mesma energia e emoção da série e algumas influências.

elenco de personagens

O elenco do jogo é bem representativo do universo DC Comics. Com um total de 30 personagens, contando com os de DLC, onde metade é formada por heróis e a outra metade é formada por vilões. No geral, ele é composto pelos mais conhecidos, como Batman, Superman, Mulher Maravilha, Coringa e Lex Luthor até os mais de nicho como Ravena, Ciborgue, Mulher Gavião, Exterminador e Solomon Grundy. Hoje em dia é possível dizer que alguns desses personagens fazem parte da linha de frente em termos de popularidade como Aquaman, Shazam, Arqueiro Verde, Arlequina e Adão Negro, mas em 2013 esses personagens estavam em ascensão, fosse através da nova linha de quadrinhos os Novos 52, fosse em séries como Arrow, Justiça Jovem ou outros jogos como Batman Arkham.
Depois do lançamento do jogo, ao longo de 2013, seis personagens foram adicionados em formato de **DLC**. O primeiro foi o anti-herói **Lobo**, usando como golpes sua corrente, escopeta e agarrões. A segunda foi **Batgirl**, com uma lista de movimentos bem inspirada no Batman, mas possuindo seus próprios aparelhos; o terceiro foi **Scorpion**, o personagem da série Mortal Kombat como convidado. Scorpion teve o seu visual feito pelo quadrinista Jim Lee, que na época era um dos dois principais arquitetos responsáveis pelos Novos 52. Sua lista de golpes é praticamente idêntica a dos jogos de MK, mas adaptado ao estilo de Injustice. O quarto personagem foi **General Zod**, o kryptoniano inimigo do Superman. Zod possui um visual majoritariamente original, e além dos poderes de kryptoniano também possui tecnologia alienígena e recursos da zona fantasma. Depois de aparecer no fundo de um cenário e a pedidos de muitos jogadores, o quinto personagem foi **O Caçador de Marte**, John Johnzz para quem assistiu o desenho da Liga. O design dele é idêntico ao um dos vistos nos Novos 52, ele seus golpes giram em torno de ataques telecinéticos, intangibilidade e maleabilidade na forma do corpo. E o último personagem, depois de vencer uma enquete feita pela Netherrealm, a escolhida foi **Zatanna**. Ela possui habilidades mágicas, com acesso a um chapéu dando golpes únicos.

O jogo: design (músicas, cenários, visuais)

Sobre o **design padrão** dos personagens, todos eles possuem um visual original feito para o jogo, ainda que um ou outro puxe elementos inspirados em outros trabalhos. Cada visual possui um nível muito alto de detalhamento nas texturas e costuras para um jogo de 2013, e todos são muito reconhecíveis. Tal qual MK 2011, afirmo que não tem um visual mais ou menos para baixo, todos são muito bonitos.
Cada personagem também possui um **traje alternativo**. Esses trajes alternativos não somente são novos visuais para o jogo, mas também adicionam a história, já que são versões dos personagens de uma realidade alternativa. As mudanças e diferenças em relação aos trajes padrões mostram como essas novas versões são alteradas e diferentes,

mas ainda deixam esses personagens esteticamente reconhecíveis. Nem todos os alternativos são muito bons, mas ao menos dão uma variada e fazem um exercício de criatividade.

Ainda em trajes, o jogo ao longo de seu suporte recebeu vários **pacotes de trajes** em formato de desbloqueáveis, DLC ou atualização. Alguns desses trajes foram dados como bônus de pré-venda, de login na versão mobile, como parte dos pacotes de compatibilidade dos personagens de DLC ou são desbloqueados se certos objetivos forem atingidos dentro do jogo. Todos eles são tematizados de certos quadrinhos ou mídias, como os Novos 52, os jogos Arkham, Novos Titãs, entre outros. É muito bom ver trajes que antes estavam restritos ao painel de quadrinhos, agora totalmente renderizados em alta qualidade. Eu não sei apontar se todos foram boas transições para um ambiente tridimensional, mas poucos foram os que ficaram feios ou minimamente mal feitos.

Indo para os **cenários**, eles são compostos por locais já existentes no Universo DC e bem conhecidos, como Metropolis, Gotham City, A Sala da Justiça e a Torre de Vigilância. Os cenários são muito bonitos e muito detalhados, ao ponto de alguns possuírem outros personagens não jogáveis do Universo DC aparecendo ao fundo ou sendo referenciados de alguma forma. Essas coisas deixam o cenário mais vivo e fazem parecer que são um lugar do universo e não somente um fundo diferente. O nível de detalhes de destruição é impressionante uma vez que examinado. Enquanto em meio a batalha fica difícil de reparar, mas é impressionante ver a dedicação da equipe gráfica só para essa parte em específico. Mais sobre os cenários eu falo na jogabilidade.

Falando das **trilhas sonoras originais**, as músicas são orquestrais numa pegada muito inspirada nas trilhas dos filmes como Superman de 1978, Batman de 1989 e Batman Begins de 2005. esse estilo orquestral dá um tom épico as batalhas que as deixam muito cinematográficas, mas tal qual MK 2011, o volume das músicas está muito baixo. E mesmo que deem esse tom mais épico, as músicas não empolgam tanto.

Sobre o **áudio do jogo**, boa parte do elenco original em inglês retornou de outros trabalhos. Apenas uma parcela bem pequena é composta por atores fazendo as vozes dos personagens pela primeira vez, a outra parte é composta por atores que reprisaram seus papéis vindos das séries animadas Liga da Justiça/Liga da Justiça Sem Limites, Os Jovens Titãs, Justiça Jovem e jogos como o próprio Mortal Kombat vs. DC Universe e Batman Arkham. No Brasil, esse tratamento com os atores se repetiu. Injustice foi um dos primeiros jogos a serem completamente localizados em português, com vários atores reprisando seus papéis vindos de Liga da Justiça, Os Jovens Titãs e a Trilogia Cavaleiro das Trevas. Por consequência, todas as vozes combinam, tanto os veteranos quanto as vozes novas, graças a uma boa direção, mas a mixagem e algumas traduções deixam a desejar. Em alguns momentos o áudio está muito baixo para ser ouvido, em outros o áudio não corresponde ao texto lido, como o caso da introdução da Mulher Maravilha e do Flash. Existe também um problema onde Shazam tem uma voz nas cinemáticas do jogo e uma voz em batalha, o segundo Asa Noturna tem dois dubladores, e um momento onde Batman tem a voz do Arqueiro Verde.

O jogo: a Jogabilidade

Apesar de ser um jogo feito pelo mesmo estúdio de Mortal Kombat, Injustice puxa somente alguns elementos da sua série irmã, por assim dizer, se tratando de uma série completamente diferente, não sendo um Mortal Kombat trajado de DC Comics.

A primeira diferença visível é a **distância entre a câmera e os lutadores**: Enquanto que em Mortal Kombat as batalhas acontecem mais próximas, simulando uma luta de artes marciais, Injustice coloca a câmera bem longe para dar uma dimensão maior dos confrontos.
Outra diferença é a **barra de vida**. Em Injustice, não existem rodadas, como é de costume em jogos de luta. Aqui os personagens possuem duas barras de vidas que não se regeneram caso uma seja zerada. Isso abre as portas para outra mecânica mais a frente.
A **disposição dos botões** também é bem única: aqui o jogador tem acesso a três ataques: leve, médio e forte. No geral, ataques leves são mais rápidos, mas possuem pouco alcance, ataques médio são mais equilibrados e bons para encaixar combos, e ataques fortes causam mais dano, possuem maior alcance, mas tem um início mais demorado. Não usamos mais um botão de bloqueio, e tal qual outros jogos de luta, agora basta segurar para trás.
Uma mecânica nova é o **Poder de Personagem.** Essa função pode dar acesso a novas habilidades para o lutador, ou dar um impulso em algum atributo, seja dano, velocidade, alcance (em alguns casos os dois), que estão alinhadas com os poderes de cada personagem. Essa mecânica contribui bastante com o balanceamento assimétrico, deixando cada lutador bem único e com sua própria profundidade.
Voltando a falar dos cenários, uma coisa nova também é a **interação com objetos do cenário**. Cada cenário possui um tipo de interação, alguns itens servem para arremessar no oponente, causando um alto dano imbloqueável; outros ajudam a sair do canto, para evitar pressão; e tem aqueles que servem de alvo para arremessar o oponente, auxiliando na extensão de combos. O interessante é que um mesmo objeto pode ter utilidade diferente, dependendo de qual personagem está usando. Personagens com superforça geralmente arremessam objetos, personagens ágeis usam objetos para escapar, e entre personagens ágeis, aqueles que têm aparelhos podem colocar explosivos. As interações de canto e de arremesso são boas, mas os objetos jogáveis são complicados porque causam muito dano e são imbloqueáveis.
Todos os personagens também têm dois tipos de **ataques lançadores**. Apertando para frente ou para trás mais o golpe forte, e você tem um golpe muito forte que pode ser carregado e feito para começar combos, mas que tem um início demorado. Para frente gera um ataque sobre a cabeça, que coloca o oponente no ar bem próximo e pode ser usado para gerar combos. Para trás você tem um ataque de quique que age de forma parecida, mas que coloca o oponente mais distante. Esse ataque também pode ser usado para transições de cenário.
Alguns cenários do jogo possuem **transições**. Essas transições lembram as mudanças de estágio nos cenários dos jogos de Mortal Kombat da era 3D. Com qualquer personagem, aproxime-se de um canto específico e execute o ataque lançador de quique, e em seguida ocorre um ataque imbloqueável que leva o oponente para outra fase do cenário. O dano é grande e as animações são muito interessantes, principalmente as que incluem personagens não jogáveis, dando a dimensão de poder das batalhas entre os super heróis. O problema é que elas são muito longas, e algumas poderiam ser mais curtas, mas felizmente elas não descontam no tempo da partida. Como elas são ininterruptas, é sempre bom finalizar um combo com uma transição.
A barra de super agora é segmentada em 4 partes. Ela pode ser usada para golpes aprimorados, fugas de bloqueio, nova mecânica impacto e finalmente os super golpes. Golpes aprimorados retornam de Mortal Kombat 2011, mas lá eles eram executados junto com os comandos. Em Injustice, **golpes aprimorados** só podem ser executados ou depois

do comando do especial ser executado ou depois da confirmação de acerto do golpe, prevenindo que aprimoramentos sejam feitos toda hora e também da barra de super drenar com facilidade. Uma adição muito bem vinda. É possível ainda aprimorar os ataques lançadores e interações com o cenário, dando armadura de um acerto, ou cancelar combos no meio e trocar para ataques lançadores, mas esse último consome dois pedaços de barra ao invés de um.

Fuga de bloqueio é uma mecânica defensiva que ao gastar um segmento põe o jogador atacante distante do defensor. Isso ajuda a reduzir a pressão e retorna o jogo a um estado neutro.

Outra mecânica defensiva é o **impacto**. Quando um dos jogadores atinge a segunda barra de vida, em meio a um combo, ele pode executar um impacto, interrompendo a sequência e colocando em um estado de apostas. Nesse estado, ambos jogadores podem escolher apostar quantos segmentos cheios da barra de super tiverem. Vence uma disputa de impacto quem apostar mais segmentos da barra. Vencendo, o jogador defensor recupera uma quantidade de vida proporcional à quantidade de barra de super que apostou. Se o jogador atacante vencer, ele causa dano ao jogador defensor proporcional a quantidade de barra de super que apostou. Essa mecânica ainda conta com um aspecto interativo onde dependendo dos personagens envolvidos, ocorre uma pequena interação entre eles, e são bem divertidas.

Inspirados nos Raios-X de Mortal Kombat 2011, Injustice conta com os **super golpes**, podendo ser executados quando a barra de super estiver cheia. Os ataques estão bem ligados à personalidade e ao Modus operandi de cada personagem, e também contribuem para dar o tom épico de super batalhas e são um espetáculo visual à parte. Infelizmente para dar essa sensação de épico, alguns burlam a lógica, como o super do Apocalypse ser capaz de socar um indivíduo saindo de uma estação espacial e passar pelo núcleo da Terra, ou Batman conseguir trazer o Batmóvel para Atlântida, mas pelo menos alguns super golpes levam o oponente para outro lugar, como o super do Ares, Lanterna Verde e Scorpion.

O jogo: os Modos Extras

Injustice continuou a tradição de Mortal Kombat 2011 de oferecer muito conteúdo offline.

Sempre presente, temos o modo arcade, aqui chamado de **modo regular,** onde escolhemos um personagem, enfrentamos alguns até chegar no chefe final, o Superman do Regime, e depois de derrotado temos o final do personagem, mas que não interfere no modo história do jogo. Ainda no **modo batalhas**, existem outros 19 modos de jogo: enfrente somente heróis; somente vilões; envenenado; sobrevivente; partidas espelho, o meu favorito, o totalmente carregado; e muitos outros. Cada um desses modos coloca o jogador em uma situação específica, e alguns são muito bons, outros são frustrantes de tão difíceis.

Fora do modo batalhas, temos o **Laboratório S.T.A.R**. Aqui, somos colocados em um total de 240 desafios (mais 60 de DLC), similar a Torre de Desafios de Mortal Kombat 2011. Cada desafio é bem único, e além de completá-los, ainda é possível adquirir 2 estrelas por desafio se certos objetivos forem atingidos. Dependendo do desafio ele é legal, mas o que quebra são alguns requisitos, e outros contradizem um mesmo desafio dentro dele, forçando o jogador a rejogá-los caso queira conseguir 3 estrelas (e eu completei todos os 240 com três estrelas).

Também possui um **modo online** que é possível jogar partidas casuais, ranqueadas, ou entrar numa sala e jogar com outras pessoas. Poucas foram as vezes que eu joguei Injustice online, mas eu lembro da qualidade das partidas no geral serem muito boas, e eu até tentaria de novo, mas na Steam e no Playstation 4 o jogo é um deserto quando se trata de online.
O jogo possui uma galeria chamada **Arquivos**, que dá para acessar músicas, cenários, e os trajes do jogo. Também em arquivos é possível ver artes conceituais do jogo, o que é sempre bom. e Ainda é possível desbloquear modos novos e os trajes alternativos, mas com a versão Ultimate, que já libera os modos e os trajes extras, essa função meio que ficou obsoleta.
E finalmente é Hora de falar do **Modo História**, mas antes de falar da história em sim, uma coisa boa que Injustice trouxe, foi poder acessar a luta de qualquer capítulo. Em MK vs DCU e MK2011, o acesso às lutas era linear, não sendo possível escolher o capítulo nem a luta. Aqui em Injustice, uma vez concluído, é possível escolher o capítulo e a luta à sua vontade.

O jogo: a História (spoilers)

A premissa de Injustice é inspirada em três histórias: a primeira é o Reino do Amanhã, em que depois de uma tragédia no Planeta Diário pelas mãos do Coringa, o Superman se refugiou por um tempo, mas depois junto à Liga agora reunida resolveram conter os crimes de meta humanos; a segunda é o episódio do desenho animado do Superman *Admirável Nova Metrópolis*, onde Lois Lane é levada acidentalmente para outra dimensão, em um mundo onde ela foi morta e o Superman junto com Lex Luthor governam Metrópolis de forma autoritária; e a terceira é o episódio do desenho da Liga da Justiça *Um Mundo Melhor*, em que numa realidade alternativa, Lex Luthor se tornou presidente dos Estados Unidos e executou o Flash desse mundo, levando ao Superman matar Luthor e a Liga (nesse mundo chamados de Lordes da Justiça) a liderarem o mundo com mãos de ferro. E em Injustice não é diferente.
No mundo de Injustice, o Coringa consegue manipular o Superman a matar a Lois ainda grávida, e como consequência liga os batimentos cardíacos dela a um detonador que explode uma bomba nuclear em Metrópolis. O luto e a raiva levam o Superman a matar o Coringa, e depois disso decide governar o mundo de forma autoritária para prevenir o que aconteceu com ele. Em cinco anos, ele consegue estabelecer o Regime, com o controle completo, mas possui uma resposta rebelde chamada a Insurgência, fundada pelo Batman.
Mais detalhes da queda do Superman e da ascensão do Regime estão nos quadrinhos Injustiça: Deuses entre Nós, que saiu alguns meses antes do lançamento do jogo como um suplemento para a história como um todo. Diferente do que algumas pessoas afirmam, o jogo não é uma adaptação dos quadrinhos, mas os quadrinhos foram planejados depois, mas saíram antes para promover o jogo. Eu não li tudo dos quadrinhos, porque apesar deles terem saído antes, eles se estenderam por até três anos depois do lançamento do jogo, mas eu recomendo ao menos o Ano Um, mas saiba que é possível entender a história do jogo sem ter lido os quadrinhos antes, eu mesmo joguei o jogo antes de ler os quadrinhos.
Em uma realidade inalterada, Lex Luthor organizou um ataque coordenado com os principais vilões do Universo DC, e entregou uma bomba nuclear para o Coringa. Quando o palhaço está prestes a explodir a bomba, o Batman do mundo de Injustice consegue puxar

Lanterna Verde, Mulher Maravilha, Aquaman, Arqueiro Verde, Batman e Coringa. E assim começa a história dos heróis que conhecemos enfrentando os vilões e heróis de um mundo distópico.
A história segue o mesmo modelo do MK vs DC e MK 2011, onde cada capítulo coloca a perspectiva de um personagem, e esses personagens alternam entre os personagens trazidos e os personagens do mundo do Regime. Uma coisa que esse modo história resolveu quando se tratando de jogos de luta: o problema de fazer um personagem enfrentar ele mesmo. Agora cada personagem tem a possibilidade de enfrentar uma versão alternativa dele. Esse modo história também corrigiu o problema de MK 2011 onde algumas lutas eram forçadas. Aqui todas as lutas fazem um mínimo de sentido, e nenhuma parece encheção de linguiça. Mas um problema de MK 2011 que se manteve é que nem todos os personagens são desenvolvidos e diferente de Mortal Kombat alguns nem são utilizados. A maior parte da história se passa na Terra do Regime, e somente alguns personagens da Terra Principal participam ativamente da história, o resto dos personagens fica restrito ao primeiro capítulo, ou sendo enfrentados ou aparecendo mas não participando depois do desenrolar. E mesmo alguns personagens do Regime que não são jogáveis só servem para servir de saco de pancadas, como Adão Negro, Mulher Gavião, Sinestro e Apocalypse. Apesar disso tudo, a história se desenrola bem e tem algumas soluções muito interessantes.
O motivo pelo qual o Batman da Insurgência trouxe os heróis do mundo principal foi porque a arma de Kryptonita precisa da liberação desses heróis. Com a arma destruída e a kryptonita tomada, na visão desse Batman os heróis não tem mais serventia. Aí entra a ideia do Batman Principal: usar o Superman do mundo dele para combater o Superman do Regime, e é interessante. Isso entra em conflito com o Batman da Insurgência porque ele viu todos os outros heróis grandes de seu mundo se aliarem ao Superman ou morrerem tentando o enfrentar, mas ao observar que os heróis trazidos escolheram lutar contra o Regime, decide dar um voto de confiança. Com o Superman Principal na Terra distópica, a Insurgência começa um ataque contra o Regime, culminando na batalha entre os dois Supermen. As partes que eu acho mais interessantes do modo história são quando um dos personagens da terra principal encontra a contraparte dele no mundo do Regime, porque assim dá para ver o contraste entre o senso comum de um personagem, representado pela versão principal, de frente com o que o personagem poderia se tornar ao longo de cinco anos em decorrência da tragédia em Metrópolis, e talvez o melhor desses encontros (ou confrontos) seja o confronto final: Vemos o Superman que conhecemos, cheio de esperança, sereno e otimismo, de frente com um Superman de luto, raivoso e opressivo. Com o Superman derrotado, seus aliados são capturados, outros desistem do Regime e começam a sua redenção, encerrando o Regime. Agora com o Superman do Regime preso em uma cela irradiada por Sol Vermelho, em um momento final, o Superman Principal se abre com o Batman do Regime, comentando que se tivesse acontecido com ele, provavelmente ele teria feito a mesma, e eu chuto que isso foi uma referência ao episódio Um Mundo Melhor, onde o Superman diz uma frase parecida. Apesar de capturado, o Superman do Regime demonstra ainda ter algum poder, e assim encerra a história.

Conclusão

No fim das contas, Injustice se provou um bom jogo de luta. Ainda que tenha se inspirado em seu irmão Mortal Kombat (principalmente em algumas mecânicas), em matéria de

conteúdo e qualidade, Injustice não fica devendo em nada com relação à Mortal Kombat 2011: um elenco de peso; recheado de conteúdo offline; qualidade das partidas online; história boa com os personagens presentes, e eu ouso dizer que é a melhor história de um jogo da Netherrealm Studios até Mortal Kombat 11; visual e estética; e principalmente, uma identidade própria.

Número total de vendas nunca foram divulgados, mas ao final de um mês, Injustice vendeu 424 mil unidades, e se presumir bruscamente que a cada mês o jogo vendeu essa quantidade fixa, ao final de um ano é possível que Injustice tenha vendido mais de 5 milhões de unidades.